

## **BUCLE MIENTRAS**

1. Escribir un algoritmo que solicite al usuario ingresar dos números por teclado, tenés que solicitar el segundo número hasta que sea mayor que el primero y mostrar todos los números comprendidos entre ambos.
2. Escribir un algoritmo que solicite al usuario ingresar 10 números por teclado y al finalizar muestre la suma de todos los números ingresados. La lectura de los 10 números debe realizarse con un mensaje que diga “Escribí el Nro. 1”, luego “Escribí el Nro. 2” y así sucesivamente hasta que se ingresen los 10 números
3. Escribir un algoritmo que permita al usuario ingresar los montos de las compras de un cliente (se desconoce la cantidad de datos que cargará, la cual puede cambiar en cada ejecución), cortando el ingreso de datos cuando el usuario ingrese el monto 0.  
Si ingresa un monto negativo, no se debe procesar y se debe pedir que ingrese un nuevo monto. Al finalizar, informar el total a pagar teniendo que cuenta que, si las ventas superan el total de \$1000, se le debe aplicar un 10% de descuento.
4. Escribí un programa que simule un login, para ello tendrás que usar solo cuatro variables 2 de tipo caracter (userAlmacenado, passAlmacenado, user, pass) las 2 primeras las definirás por defecto con un valor de texto ej :

```
Definir user, pass, userAlmacenado, passAlmacenado Como Caracter;  
userAlmacenado <- "User027";  
passAlmacenado <- "Us3rost!";
```

las dos segundas recibirán los datos ingresados por teclado, con sus correspondientes mensajes. Luego deberá comparar ambos valores si user y userAlmacenado son iguales y a su vez pass y passAlmacenado son iguales, entonces mostrará un mensaje diciendo “Bienvenido al sistema”, si al menos uno de los dos es incorrecto entonces deberá mostrar un mensaje que diga “Lo siento las credenciales son inválidas, inténtelo nuevamente” y solicitar por teclado nuevamente usuario y password, esta tarea se realizará 3 veces, al tercer intento fallido mostrará el mensaje “lo siento, agotó sus tres intentos” y se finalizará el programa.